A4, taille réelle / 100 %. Compléter les champs avant remise ; conserver les limites entières.
Ces cartes complètent le guide et ne remplacent pas la règle de la partie.

MISSION SECRÈTE

Faire prononcer un mot

Cible : [adulte volontaire]. Faites-lui dire elle-même « parapluie » dans une conversation. Ne révélez pas l'objectif, ne demandez pas d'aide pour gagner et ne préparez pas une phrase qu'elle devrait répéter. Le mot prononcé par vous ou un voisin ne compte pas. Aucun accessoire n'est nécessaire ; choisissez une personne avec qui vous pouvez parler. Si le mot ne vient pas, cherchez une autre occasion sans la faire céder. Sans ce mot prononcé par la cible, il n'y a pas de réussite.

À compléter avant remise : cible avec son repère accepté, puis autres champs de cette carte.

MISSION SECRÈTE

Se faire remettre la cuillère du jeu

Cible : [nom]. Faites-vous remettre librement par cette personne la cuillère en bois réservée au jeu, dans [espace autorisé]. Le meneur y place l'accessoire avant le départ. Ne vous en emparez pas. Aucun objet du service ou objet personnel ne doit servir ; n'allez pas en cuisine, ne dérangez pas le personnel, ne fouillez pas un sac. Ni prise à l'insu de la cible ni contact. Le meneur écarte cette carte si sa réalisation dépend du service.

À compléter avant remise : cible avec son repère accepté, puis autres champs de cette carte.

A4, taille réelle / 100 %. Compléter les champs avant remise ; conserver les limites entières.
Ces cartes complètent le guide et ne remplacent pas la règle de la partie.

MISSION SECRÈTE

Obtenir un dessin de chat

Cible : [adulte volontaire]. Faites-lui dessiner elle-même un chat sur la feuille et avec le crayon réservés au jeu, dans [lieu autorisé et accessible]. La personne doit pouvoir s'installer librement. N'utilisez ni carnet ni stylo personnel. Le dessin d'un tiers ne compte pas ; aucune beauté ou ressemblance particulière n'est exigée. En cas de gêne ou de conditions manquantes, demandez un remplacement. Un doute sur la représentation se règle en privé avec le meneur, sans faire recommencer la cible ni réclamer de justification publique. Aucune photo, diffusion ou conservation du dessin comme preuve.

À compléter avant remise : cible avec son repère accepté, puis autres champs de cette carte.

MISSION SECRÈTE

Faire compter les chaises

Cible : [adulte volontaire]. Faites-lui compter elle-même à voix haute les chaises de [ensemble précisément choisi et écrit avant le départ], visible depuis sa place dans un lieu ouvert au jeu. Approuver votre nombre ne suffit pas ; il n'y a pas de total à atteindre. Ne la faites pas se déplacer et ne manipulez aucun mobilier. Aucun comptage pendant le service. Si l'ensemble est ambigu, ne supposez aucune réussite : voyez le meneur. Cherchez une occasion d'échanger sur l'installation ou une autre idée, sans faire lever la personne.

À compléter avant remise : cible avec son repère accepté, puis autres champs de cette carte.

MISSION SECRÈTE

Faire raconter une blague

Cible : [nom]. Faites-lui raconter elle-même une blague pendant un échange. Aucun matériel ni prestation annoncée à la salle ne sont nécessaires. Il n’y a ni concours, ni public à convaincre, ni nombre de rires à obtenir. Aucun invité réel pris pour sujet, aucun micro et aucune humiliation. Un refus ne crée aucune dette.

À compléter avant remise : cible avec son repère accepté, puis autres champs de cette carte.

MISSION SECRÈTE

Faire fredonner un refrain

Cible : [nom]. Faites-lui fredonner elle-même un refrain connu. Citer un titre ou lancer un enregistrement ne suffit pas. Ni justesse ni durée ne sont exigées. Ne piégez pas la personne avec une chanson inconnue, n’utilisez pas de micro et n’interrompez aucune animation. Renoncez si le moment ou la personne ne se prêtent pas à l’action.

À compléter avant remise : cible avec son repère accepté, puis autres champs de cette carte.

MISSION SECRÈTE

Échanger sa place pour un plat

Cible : [nom]. Faites-lui accepter et effectuer avec vous un échange de places pour un plat, chacun restant volontaire. L'accord verbal seul ne suffit pas. Cette carte n'est utilisable que si le repas est ouvert au jeu et si le service n'est pas gêné. Aucun effet personnel ni équipement ne doit être déplacé. Si l'un de vous souhaite garder sa place, n'insistez pas : le meneur peut remplacer l'action pour la même cible sans pénalité. Avant distribution, il vérifie les possibilités et les places fixes ; aucune exception à réclamer au service.

À compléter avant remise : cible avec son repère accepté, puis autres champs de cette carte.

MISSION SECRÈTE

Faire écrire la date du jour

Cible : [nom]. Faites-lui inscrire elle-même la date du jour sur l'enveloppe vierge réservée au jeu, avec le crayon préparé dans [lieu convenu]. Le meneur doit avoir disposé ce matériel réservé. Une date déjà écrite ou simplement montrée ne compte pas. Ne demandez ni nom, ni adresse, ni donnée personnelle : ni date de naissance, ni vrai courrier, ni document à obtenir.

À compléter avant remise : cible avec son repère accepté, puis autres champs de cette carte.

MISSION SECRÈTE

Faire choisir et imiter un animal

Cible : [nom]. Faites-lui choisir un animal et en faire elle-même le cri, volontairement, dans un échange entre vous deux. Un enregistrement ne compte pas. Aucun animal imposé, volume minimal ou prestation publique. N’utilisez pas de micro, n’imitez pas un invité et ne dérangez aucune animation. Renoncez en cas de gêne.

À compléter avant remise : cible avec son repère accepté, puis autres champs de cette carte.

MISSION SECRÈTE

Faire proposer une activité entre proches

Cible : [nom]. Faites-lui proposer sa propre idée d’activité à faire entre proches un autre jour. Un « oui » à votre suggestion ne suffit pas. Aucun engagement de venue, réservation ou organisation ne lui est demandé ; ne recueillez ni adresse, ni date, ni donnée privée. Il n’y a pas de bonne activité attendue, de rendez-vous à prendre ou d’annonce publique à faire. N’exploitez aucune difficulté de langue ou de lecture, ne corrigez pas la personne et n’exposez pas son hésitation. Le meneur ne retient cette carte que si elle convient aux destinataires possibles.

À compléter avant remise : cible avec son repère accepté, puis autres champs de cette carte.

A4, taille réelle / 100 %. Compléter les champs avant remise ; conserver les limites entières.
Ces cartes complètent le guide et ne remplacent pas la règle de la partie.

MISSION SECRÈTE

Faire lire un message du livre d’or

Cible : [nom]. Faites-lui lire à voix haute le seul message [message précisément identifié avant le départ] dans le livre d’or. Ce message ne doit contenir aucun contenu privé. Une lecture silencieuse ne suffit pas. Le meneur prépare avant la fête les accords des auteurs et des personnes concernées : ne les réclamez jamais en public au nom du jeu. Aucun carnet personnel ou autre texte ne doit être dévoilé. Le meneur écarte cette carte si le message, l’accès ou les accords manquent. Elle ne donne pas une réserve de lectures libres.

À compléter avant remise : cible avec son repère accepté, puis autres champs de cette carte.

MISSION SECRÈTE

Faire deviner l’objet caché dans la main

Cible : [nom]. Faites-lui identifier correctement elle-même [objet familier choisi et réservé au jeu avant le départ par le meneur], caché dans votre main. Une proposition erronée ne suffit pas ; nommer vous-même l’objet ne le lui fait pas deviner. Aucune saisie, aucun contact et aucun emprunt dans les affaires d’un invité. Ne prenez aucun objet personnel. Un doute se règle en privé avec le meneur, sans démonstration de preuve.

À compléter avant remise : cible avec son repère accepté, puis autres champs de cette carte.